

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENGUNAKAN TEKNOLOGI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH

Helda Mulyani

ABSTRACT

The education system should also foster a patriotic spirit, strengthen love for the fatherland, enhance the spirit of nationalism and social friendship, and ready to appreciate the services of pre hero and willing to go forward. Teaching and learning climate that can foster self-confidence and learning culture in the society continue to be developed in order to grow the attitudes and behaviors creative, innovative and oriented towards the future. More assertive in the Act on National Education System No.20 of 2003 regulates the education in Unit, Educational Level, Educational Path, type of education. Implementation Model Index Card Match Pembelajaran in learning Citizenship Education has been able to increase the activity and student learning outcomes. In the first cycle in the process learning have seen increased activity following the students' learning readiness of students who bring textbook, students who took notes, and students who bring stationery. Likewise, students in the learning activity that copied of learning goals, students are asking questions, students who gave feedback/ answers to questions, students who actively discuss, students who make the task, and students who make the conclusion there was an increase.

Key word: *hasil belajar, pembelajaran*

A. Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (UU Sisdiknas No.20 tahun 2003).

Sistem pendidikan juga harus menumbuhkan jiwa patriotik dan mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial, dan siap menghargai jasa pahlawan serta berkeinginan untuk maju. Iklim belajar mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri sendiri dan budaya belajar di kalangan masyarakat terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif dan berorientasi ke masa depan. Lebih tegas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 mengatur tentang Satuan Pendidikan, Jenjang Pendidikan, Jalur Pendidikan, jenis pendidikan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

- (1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menangani masalah kewarganegaraan.
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan

bernegara, serta anti-korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (peraturan Mendiknas No.22 Tahun 2005).

Untuk memenuhi tujuan akhir dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diperlukan suatu perencanaan yang matang, metode yang pas serta kajian-kajian yang rasional. Realitas yang terjadi di lapangan masih ditemukan sebagian guru pendidikan kewarganegaraan masih mempergunakan metode ceramah dan sekedar pemberian informasi kepada siswa. Keadaan ini secara tidak langsung memunculkan pemikiran siswa “mengangap enteng” mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini terlihat dalam perilaku keseharian sebagian siswa kelas VII.A SMP Negeri 5 Kota Solok sudah mulai kurang mempunyai kepedulian dan kepekaan sosial baik di lingkungan sekolah, di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat.

Pada awal pembelajaran Semester I Tahun Pelajaran 2008/2009 di Kelas VII.A SMP Negeri 5 Solok suasana belajar sangat menyenangkan, siswa masuk kelas tepat waktu, Proses belajar dan mengajar tenang dan menyenangkan, siswa jarang keluar dan masuk kelas untuk minta izin, pada saat belajar tidak ada suasana gaduh yang menyebabkan kegiatan belajar dan mengajar terganggu. Kondisi ini mungkin disebabkan siswa belum begitu banyak teman, atau mereka masih dalam suasana baru sehingga memerlukan penyesuaian.

Kenyataan di lapangan yang ditemui khususnya di kelas VII.A SMPN 5 Solok sebelum dilakukan penelitian, keaktifan

siswa dalam belajar masih rendah misalnya malas dalam mengajukan pertanyaan sebanyak 22 orang (73,33%) dan jika ditanyakan tentang pelajaran tidak mau menjawab 24 orang (80,00%), ada siswa yang tidak membuat tugas 16 orang (53,33%), sedangkan yang katif berdiskusi relatif sedikit 5 orang (16,66%). Aktivitas ini akan berakibat rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang mereka capai. Pada semester I tahun pelajaran 2009/2010 pada kelas VII.A ditetapkan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa 60. Sesuai dengan perangkat pembelajaran dalam Rencana Program Pembelajaran (RPP) setiap akhir dari pembahasan Kompetensi Dasar dilaksanakan ulangan harian. Ternyata dalam pelaksanaan ulangan harian tersebut tidak semua siswa yang tuntas, artinya dari 30 siswa, yang tuntas hanya sebanyak 21 siswa (60%). Artinya masih banyak nilai siswa yang tidak memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 60.

Permasalahan di atas diasumsikan akibat dari beberapa faktor, antara lain:

1. Rasa ingin tahu siswa dan kemuannya menemukan pengetahuan secara mandiri masih rendah.
2. Kemauan dan kemampuan bertanya siswa serta mengemukakan pendapat masih rendah.
3. Pemilihan metode ataupun variasi model pembelajaran yang belum terlaksana secara maksimal.

Permasalahan yang ditemukan di atas perlu diatasi dengan baik salah satunya adalah dengan penerapan metode Index Card Match (mencocokkan Kartu Index) diharapkan dengan metode ini aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat sebagaimana yang diharapkan.

Pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hendaknya guru menggunakan metoda yang membuat siswa banyak beraktifitas, memperhatikan peranan dan inisiatif siswa

serta keterlibatannya secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa di dorong untuk menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungan, sebagaimana pendekatan sains "*learning to do, learning to know, learning to be and learning to life together*" artinya pendekatan pembelajaran yang dilakukan kepada siswa adalah dengan metode siswa belajar dengan apa yang dilakukannya, siswa belajar dengan apa yang diketahuinya dan siswa belajar untuk hari ini dan untuk masa datang. Metode tersebut dapat pula dikembangkan dengan model pembelajaran yang divariasikan, sehingga dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar.

B. Pembahasan

1. Pengertian Index Card Match

Index Card Match (ICM) atau mencocokkan kartu indeks merupakan jenis pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola aktivitas belajar siswa yang menyenangkan, yang bertujuan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Mel Silberman (1996:232). Dalam metode ini membolehkan siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas.

Menurut teori Vygotsky dimana penekannya pada hakikat sosio kultural dari pembelajaran menyatakan bahwa, fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Depdiknas : Materi Pelatihan Terintegrasi Sains (2004:11).

Pembelajaran terjadi apabila siswa bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya. Metode Index Card Match merupakan suatu metode yang tepat

untuk menumbuhkan kerjasama antar individu dengan individu lainnya. Dalam pelaksanaan Index Card Match, siswa diberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapatnya, serta mendapatkan kebebasan dalam menanggapi dari kelompok lain. Aktivitas seperti ini mengakibatkan terjadinya interaksi yang dinamis bagi siswa. Keaktifan yang terjadi bagi siswa akan menimbulkan kegairahan dalam belajar. Sehingga siswa tidak merasa enggan untuk mengemukakan pendapat atau mengajukan pertanyaan, baik kepada guru maupun kepada siswa lain. Depdiknas : Materi Pelatihan Terintegrasi Sains (2004:12).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa untuk bekerja sama atau bekerja menyelesaikan tugas secara bersama, sehingga siswa dapat memahami bagaimana bekerja secara kooperatif. Pada belajar bersama tersebut sering siswa kesulitan dalam bahan dan waktu pembelajaran serta ada siswa yang tak hentinya bekerja atau berbicara yang tidak ada kaitannya dengan pokok bahasan yang sedang dibicarakan. Wina Sanjaya (2006:244).

2. Langkah-langkah dalam permainan *Index Card Match*

- a. Buatlah pertanyaan pada kartu yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan (sesuaikan dengan pokok bahasan) sebanyak jumlah siswa.
- b. Pada kartu yang lain buatlah jawaban yang cocok dengan setiap pertanyaan yang telah disiapkan.
- c. Upaya bentuk dan warna kartu antara soal dan jawaban persis sama.
- d. Sebelum permainan dimulai berikan sedikit ulasan tentang materi yang akan dipelajari.
- e. Setiap materi yang akan diajarkan sediakan kartu dan jawaban secukupnya.

- f. Buatlah kelompok siswa sesuai dengan jumlah pertemuan yang direncanakan.
- g. Setelah selesai memberikan penjelasan tentang materi yang diajarkan (kurang lebih 15 menit) Mintalah relawan dari kelompok 1 untuk mengambil kartu yang telah dikocok.
- h. Perintahkan masing-masing anggota kelompok mengambil sebuah kartu, dan diminta untuk bergabung dengan kelompok lain (tempat duduk) temannya di luar anggota kelompok.
- i. Perintahkan siswa yang memegang kartu untuk membicarakan dengan teman sebangkunya tentang apa yang didapat.
- j. Jika siswa mendapat kartu soal, berarti siswa tersebut harus membacakan pertanyaan yang di dapat, sedangkan teman sebangkunya menyiapkan alternatif jawaban yang tepat
- k. Jika siswa mendapatkan kartu jawaban, berarti siswa tersebut bersiap-siap untuk menjawab pertanyaan yang muncul, sedangkan teman sebangkunya lagi menyiapkan alternatif jawaban lain seandainya jawaban tersebut belum bisa menjawab secara lengkap.

3. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan siswa selama dalam proses belajar mengajar berlangsung sebagai upaya untuk ingin mengetahui, menambah khasanah keilmuan, pemahaman terhadap mata pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini Wina Sanjaya (2006: 135) menegaskan bahwa aktivitas belajar siswa lebih ditekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang.

Dalam penerapan konsep aktivitas belajar siswa ada dua hal yang harus diperhatikan : Pertama dipandang dari proses pembelajaran yang menekannya kepada aktivitas siswa secara optimal yang menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental termasuk emosional dan aktivitas intelektual. Kedua dipandang dari sisi hasil belajar. Dalam pelaksanaan aktivitas belajar dikehendaki hasil belajar yang seimbang antar kemampuan intelektual (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (Psikomotorik) Wina Sanjaya (2006:35).

Lebih lanjut Wina Sanjaya (2006:137), dalam menumbuhkan aktivitas belajar siswa, guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada siswa, justru lebih dituntut kreatifitas dan inovatif dari guru sehingga mampu menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik belajar siswa. Dengan kegiatan sebagai berikut :

- a. Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai
- b. Menyusun tugas-tugas belajar bersama siswa
- c. Memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan
- d. Memberikan bantuan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya
- e. Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing siswa melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan
- f. Membantu siswa untuk menarik suatu kesimpulan

Aktivitas dalam belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah aktivitas dalam Proses Belajar Mengajar yang meliputi :

- Mengajukan pertanyaan
- Menanggapi / menjawab pertanyaan

- Keaktifan berdiskusi
- Menyimpulkan materi yang dipelajari

4. Pengertian Hasil Belajar

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau ilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah prses yang bertujuan. Tujaun tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk haisl belajar, Nana Sudjana (2005:111).

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari suatu proses pembelajaran, menurut Margono Slamet (2007) Pengukuran hasil atau evaluasi hasil kerja adalah hal yang wajar untuk dilakukan dalam setiap jenis kerja atau kegiatan. Hasil pengukuran hasil belajar sangat diperlukan oleh berbagai pihak seperti siswa, orang tua siswa, pembeli beasiswa, penyedia kerja, dan lain sebagainya. Penilaian atau pemberian nilai (gradig) ini banyak sekali dilakukan di sekolah, mulai dari penilaian haisl quiz, pekerjaan rumah, pratikum, ulangan harian, ulangan semester, sampai ujian akhir.

Selanjutnya menurut Margono Slamet, (2007) bagi siswa nilai yang mereka peroleh itu sangat berarti dan memberi konsekuensi tertentu, bahkan menentukan masa depannya. Penilaian hasil belajar biasanya dilakukan melalui pemberian tes atau ujian, baik tertulis ataupun secara lisan. Dalam pemberian tes sifat dan isi dari yang diteskan itu sangat penting dalam hubungannya dengan nilai yang bakal diterima oleh siswa. Jadi pembuatan soal ujian itu sangat penting, sebab

akan mempengaruhi hasilnya. Dalam membuat soal ujian banyak hal yang perlu dipertimbangkan, tidak asal membuat pertanyaan / soal. Tidak ditemukan korelasi yang nyata antara nilai yang diperoleh di sekolah dengan keberhasilan hidup di masa depan.

Para guru perlu menyadari bahwa nilai siswa adalah hasil penilaian manusia (guru) terhadap proses manusia (siswa) yang kompleks, karena tidak mudah, subjektif dan tidak mutlak. Nilai dari satu atau beberapa ujian tidak pernah tepat untuk menyimpulkan secara komprehensif kemampuan atau ketidakmampuan intelektual seorang individu siswa. Nilai dari ujian pertama (atau bahkan kedua) dari suatu mata pelajaran tidak menentukan keberhasilan siswa pada akhir pembelajaran. Kebanyakan ujian hanyalah upaya mengukur, pada suatu waktu tertentu, kemampuan siswa menunjukkan penguasaan beberapa informasi dan beberapa keterampilan.

Kunci keberhasilan ujian adalah belajar; agar siswa terdorong untuk giat dalam belajar, salah satu kuncinya adalah mengetahui dan menyetujui kompetensi dasar yang harus mereka capai. Karena indikator-indikator dari setiap kompetensi dasar perlu dirumuskan oleh guru dan disampaikan kepada siswa. Menurut Bloom (dalam Margono Slamet : 2007) ada tiga ranah tujuan pembelajaran, yaitu : (1) Kognitif (menyangkut pengetahuan) (2) Afektif (menyangkut aspek emosi/perasaan) (3) Psikomotorik (menyangkut keterampilan).

Tujuan Kognitif mempunyai enam tingkatan/ hirarkhi :

1. Mengetahui (knowledge)
2. Memahami (comprehension)
3. Mampu menggunakan (application)
4. Mampu menganalisis (Analysis)

5. Mampu mensintesa (Synthesis)
6. Mampu mengevaluasi (Evaluation)

Kemampuan yang dituju inilah yang akan diukur keakuratannya pada waktu ujian. Kalau standar Kompetensinya jelas, maka mengukur dan menilai hasil belajarnya akan lebih mudah. Sifat soal ujiannya harus sesuai dengan Standar Kompetensi yang ingin dicapai. Untuk kognitif kalau tujuannya hanya sampai “mengetahui”, maka pertanyaan ujiannya cukup diminta untuk menyebutkan konsep/obyek yang ditanyakan (merecall atau hafalan). Kalau tujuannya sampai “memahami” maka soalnya diminta untuk menjelaskan sesuatu dengan bahasanya sendiri. Kalau sampai “mampu menggunakan”, soalnya meminta memecahkan suatu permasalahan yang hanya bisa dengan menggunakan konsep/teori yang dimaksud. Margono Slamet (2007).

Ranah Afektif :

- a) Menerima (receiving) : mau menerima fenomena
- b) Menanggapi (responding) : mau berpartisipasi
- c) Menilai (valuing) : berkaitan dengan nilai yang berkaitan dengan nilai yang diberikan oleh siswa pada suatu objek, fenomena atau perilaku
- d) Organisasi (organization) : menata beberapa nilai yang saling berbeda (termasuk nilai-nilai yang sudah dikuasai sebelumnya sehingga menjadi tata nilai internal baru).
- e) Menghayati (Characterization) : menghayati tata nilai yang sebelumnya tidak dihayati secara utuh.

Jika tujuan Standar Kompetensi itu dinyatakan dengan jelas dan spesifik, maka akan sangat baik digunakan untuk mengukur hasil belajarnya, apakah sudah tercapai atau belum; kalau belum, sampai di mana sudah tercapai. Alat ukurnya

(soal ujian/test) harus syahih (valid), dan mengukurnya harus seakurat mungkin.

Untuk ranah Psikomotorik taxonominya sebagai berikut :

- a) Mampu menirukan sesuatu gerakan melalui prosedur tertentu
- b) Mampu mengulang gerakan itu secara mandiri dan dengan tepat
- c) Mampu melakukan gerakan itu secara benar dan dengan kecepatan yang meningkat
- d) Mampu melakukan gerakan itu secara benar, cepat dan mudah.

Belajar psikomotorik harus melalui latihan, tidak bisa hanya melalui ceramah atau membaca buku. Menguji / mengukur / menilai psikomotorik juga harus melalui test psikomotorik, tak bisa hanya dengan ujian lisan atau tertulis.

5. Desain

Penelitian ini direncanakan dua siklus, siklus pertama dilaksanakan 2 (dua) kali pertemuan dan pada siklus kedua direncanakan 3 (tiga) kali pertemuan. Berdasarkan konsep penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dalam Depdiknas : Materi pelatihan Terintegrasi Sains (2003:3) bahwa penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat langkah utama yaitu: Planning (Rencana), Action (Tindakan), Observation (Pengamatan) dan Reflection (Refleksi).

a. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini disusun perencanaan yang akan menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Rencana yang akan dilakukan adalah :

- a) Menetapkan jadwal penelitian
- b) Menyusun Perangkat dan Rencana Pembelajaran untuk Standar Kompetensi Menampilkan perilaku kemerdekaan mengeluarkan pendapat
- c) Merancang permasalahan, soal dan latihan yang akan dikerjakan dalam kelompok
- d) Menyiapkan lembar observasi
- e) Menyiapkan format hasil belajar
- f) Merancang soal untuk tes formatif yang akan dilaksanakan pada akhir siklus
- g) Menetapkan waktu pelaksanaan tindakan kelas sesuai dengan jadwal pelajaran
- h) Membuat kartu Indeks
- i) Mendiskusikan dengan teman sejawat tentang tata cara mengumpulkan data dalam pelaksanaan observasi kegiatan dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan dalam pengambilan data.

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada siklus pertama ini direncanakan 2 kali pertemuan dan diakhir siklus dilakukan tes hasil belajar. Kegiatan pada siklus pertama ini untuk lebih rincinya dapat dilihat pada langkah-langkah berikut:

- a) Setelah siswa masuk ke dalam kelas, guru memberikan apersepsi dalam pembelajaran
- b) Guru membuka pelajaran dengan memberikan prasyarat dan motivasi belajar
- c) Guru mempresentasikan materi kepada siswa selama kurang lebih 15 menit.
- d) Guru membacakan aturan dalam permainan kartu indeks
- e) Guru mengocok kartu yang telah disediakan sebelumnya
- f) Guru meminta kepada sekelompok siswa secara acak untuk mengambil satu kartu

- g) Kegiatan diskusi dimulai
- h) Diakhir pelajaran siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang konsep yang diperoleh dengan materi yang sudah dibahas dan memberikan tugas rumah.

3) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh teman sejawat untuk mengamati aktivitas siswa selama proses belajar mengajar, aktivitas siswa tersebut dicatat pada lembar observasi oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu satu kali pada siklus I dan satu kali lagi pada siklus II.

- a) Pengamatan terhadap kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.

Aspek yang diamati:

- (1) Siswa yang membawa buku ajar
- (2) Siswa yang membawa buku catatan
- (3) Siswa yang membawa alat tulis
- b) Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran, aspek yang diamati adalah :
 - (1) Siswa yang mencatat tujuan pembelajarannya
 - (2) Siswa yang mengajukan pertanyaan
 - (3) Siswa yang memberikan tanggapan, jawaban atas pertanyaan
 - (4) Siswa yang aktif berdiskusi
 - (5) Siswa yang membuat tugas
 - (6) Siswa yang membuat kesimpulan

4) Refleksi

Hasil kegiatan observasi dikelas oleh observer dievaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. Kelemahan-kelemahan dan kendala yang ditemukan pada siklus I perlu diperbaiki pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Berdasarkan evaluasi dengan teman sejawat pada siklus I menjadi pedoman dalam pelaksanaan pada siklus II. Rencana yang akan dilakukan adalah :

- a) Menyusun Perangkat dan Rencana Pembelajaran
- b) Kartu indeks
- c) Menyiapkan lembaran observasi
- d) Menyiapkan format hasil belajar
- e) Merancang soal untuk tes formatif yang akan dilaksanakan pada akhir siklus
- f) Menetapkan waktu pelaksanaan tindakan kelas sesuai dengan jadwal pelajaran
- g) Mendiskusikan dengan teman sejawat tentang tata cara pengumpulan data dalam pelaksanaan observasi kegiatan dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan dalam pengambilan data.

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada siklus pertama ini direncanakan 3 kali pertemuan dan diakhir siklus dilakukan tes hasil belajar. Kegiatan pada siklus pertama ini untuk lebih rincinya dapat dilihat pada langkah-langkah berikut :

- a) Setelah siswa masuk ke dalam kelas, guru memberikan apersepsi dalam pembelajaran
- b) Guru membuka pelajaran dengan memberikan prasyarat dan motivasi belajar
- c) Guru mempresentasikan materi kepada siswa selama kurang lebih 15 menit
- d) Guru membacakan aturan dalam permainan kartu indeks
- e) Guru mengocok kartu yang telah disediakan sebelumnya

- f) Guru meminta kepada sekelompok siswa secara acak untuk mengambil satu kartu
- g) Kegiatan diskusi dimulai
- h) Diakhir pelajaran siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang konsep yang diperoleh dengan materi yang sudah dibahas dan memberikan tugas rumah.

3) **Observasi**

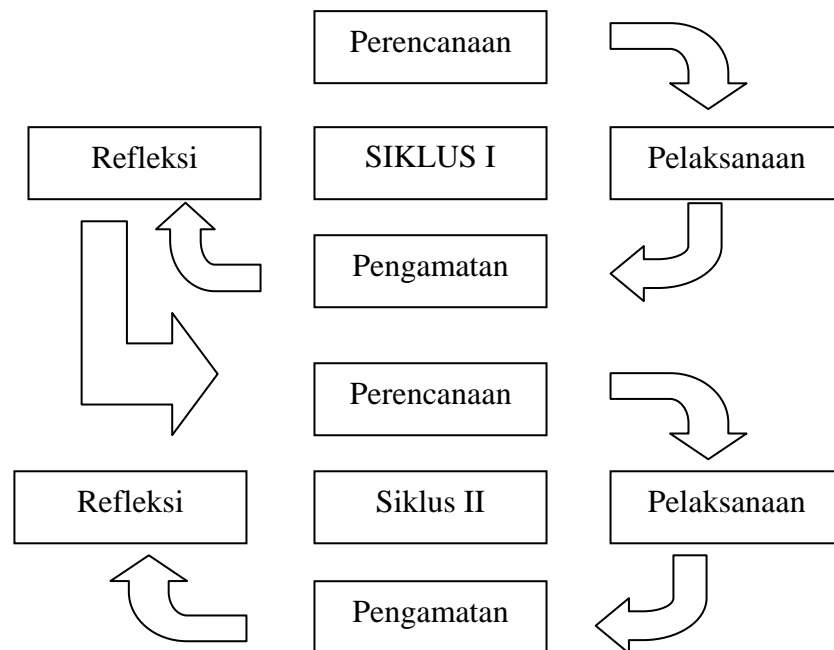
Kegiatan observasi dilakukan oleh teman sejawat yaitu Guru SMP Negeri 5 Solok untuk mengamati aktivitas siswa selama proses belajar mengajar, aktivitas siswa tersebut dicatat pada lembaran observasi.

- a) Pengamatan terhadap siswa dalam menerima pelajaran.
Aspek yang diamati:
 - (1) Siswa yang membawa buku
 - (2) Siswa yang membawa buku catatan
 - (3) Siswa yang membawa alat tulis
- b) Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran, aspek yang diamati adalah :
 - (1) Siswa yang mencatat tujuan pembelajaran
 - (2) Siswa yang mengajukan pertanyaan
 - (3) Siswa yang memberikan tanggapan, jawaban atas pertanyaan
 - (4) Siswa yang aktif berdiskusi
 - (5) Siswa yang membuat tugas
 - (6) Siswa yang membuat kesimpulan
 - (7) Refleksi

Pada akhir siklus II dapat terlihat gambaran apakah siswa berhasil dalam menerima pelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* atau tidak, jika terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa maka model

pembelajaran *Index Card Match* dapat dilaksanakan atau dipakai untuk penyajian pelajaran sebelumnya. Selanjutnya kalau tidak ada kemajuan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa diusahakan lagi mencari kelebihan atau kekurangannya dalam pembelajaran.

Gambar 1 : Sikluas Kegiatan menurut Suharsimi Arikunto (2006)



C. Penutup

Sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas, maka pelaksanaan penelitian dilakukan dengan empat tahap yaitu : tahap perencanaan (*Planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus.

Hal ini menunjukkan bahwa “Model Pembelajaran *Index Card Match* memiliki dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa”.

1. Aktifitas

Dari Hasil observasi pada siklus I tentang aktivitas kesiapan siswa menerima pelajaran, siswa yang mengajukan pertanyaan pada siklus pertama hanya 20 orang siklus kedua 25 orang. Begitu juga dengan siswa yang mencatat tujuan pembelajaran, siswa yang memberikan tanggapan, menjawab pertanyaan, siswa yang aktif dalam berdiskusi, siswa yang membuat tugas maupun siswa yang membuat kesimpulan pelajaran dengan kata lain siswa sudah termotivasi.

2. Hasil Belajar

Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas 15 orang, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 28 orang. Bila mengacu kepada hipotesis tindakan yang telah dirumuskan, maka model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 5 Kota Solok dapat diterima, namun meskipun hipotesis tindakan tersebut dapat diterima, bila dicermati lebih jauh masih terdapat beberapa siswa yang belum berhasil. Berdasarkan catatan lapangan ternyata kegagalan tersebut antara lain:

- a. Kurang percaya diri, sehingga masih ada siswa yang belum berani bertanya, belum berani menanggapi/menjawab pertanyaan.
- b. Masih ada siswa yang mencontek tugas temannya disekolah.

Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sudah mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I

dalam proses pembelajaran sudah terlihat peningkatan aktivitas kesiapan siswa mengikuti pembelajaran yaitu siswa yang membawa buku ajar, siswa yang membawa catatan, dan siswa yang membawa alat tulis. Begitu juga aktivitas kegiatan siswa dalam pembelajaran yaitu siswa yang mencatat tujuan pembelajaran, siswa yang mengajukan pertanyaan, siswa yang memberikan tanggapan / jawaban atas pertanyaan, siswa yang aktif berdiskusi, siswa yang membuat tugas, dan siswa yang membuat kesimpulan terjadi peningkatan.

Daftar Kepustakaan

- Bonwell, C.C and Eison, J.A 2001, *Active learning : Creating Excitement in the classroom*.
Oryx Press, an Imprin of greenwood Publishing Group, Inc
- Hasibuan, J, dkk. 1988, *Proses Belajar Mengajar Keterampilan Dasar Pengajaran Mikro*, Praja Karya, Bandung.
- Huraerah, M. Si Drs. Abu dan Purwanto, Drs, M.Si, 2005. *Dinamika Kelompok Konsep dan Aplikasi*, Bandung. Aditama
- Iskandar, Zulriska, 1990, *Dinamika Kelompok, Materi Penataran Dosen Pembimbing Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata*, Bandung, Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Padjadjaran.
- Jaya, Indra, Drs, M.Pd. 2002. *Makalah Sosialisasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* . Di Man Pulaui Lubuk Basung.
- Sarlito, Wirawan Sarwono, 1995, *teori-teori Psikologi Sosial*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.

Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta

Winkel, WS., 1991. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta. PT Grasindo

Yusuf, Sumiati, 1988, *Dinamika Kelompok*, Bandung, Armico